CLUB MSX

Nº23 - JULIO 1994 - 3ª ÉPOCA - 400 ptas.

HNOSTAR

Software

Basic Kun

Stichting Sunrise

Sumario

REVISTA Nº23 3ª ÉPOCA JULIO 1994

Secciones

EDITA: CLUB HNOSTAR

COLABORADORES: Javier Dorado Romero, Ángel Carmona Moreno, Manuel Pazos, Juan Miguel Gutiérrez, Ramón Casillas, Antonio Fernández Otero, Santiago Herrero, José A. Gutiérrez, Oscar Sojo, Francisco Escrig, Juan Modesto del Río, Juan Fdo. Molano, Stefan Boer, Henrik Gilvad, Robin Lee, Peter Burkhard, Henk Moesker, Alex Wulms

REDACCIÓN: Jesús Tarela, Ángel Tarela, Álvaro Tarela

MAQUETACIÓN Y FOTOGRAFÍA: CLUB HNOSTAR

IMPRIME: CLUB HNOSTAR

DIRECCIÓN,ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA
☎(981) 80 72 93

Depósito Legal: C-949/94

Artículos

Software

Noticias

D I S C O D E L M E S

No-Waste (Turbo R)



Y además...

- **Juego Animals**
- **Base de Datos y Banca**
- **Listados Turbo Pascal**
- **Peripecias**

EDITORIAL

Este es el primer número que, como ya os habíamos anunciado, sale a finales de mes, como lo harán los restantes. En pleno verano hay tiempo de sobra para disfrutar un poco más de nuestro MSX y de seguir apoyándolo.

En el disco de este mes incluimos una demo para Turbo R, 'No Waste'; quizás muchos no tengáis este ordenador, pero no os preocupéis porque para remediarlo hemos hecho un disco repleto de programas de lo más variado: un juego, sencillo, pero adictivo y con buenos gráficos, varias utilidades bastante provechosas: base de datos, un programa de banca para llevar tus ahorros al día, un decodificador de código de barras y varias cosas más.

Hemos recibido algunas críticas (que siempre agradecemos, aunque no nos sean favorables) sobre el precio y contenido de los discos. Hemos de hacer una aclaración al respecto: antes cobrábamos el disco SÓLO a 100 ptas., con lo que lo único que cobrámamos era el disco; pero era una oferta especial para los suscriptores. Ahora cuesta 250 ptas. y, en principio, sólo debía incluir una demo; sin embargo, en nuestro afán de hacer las cosas bien y de publicar lo que vosotros hacéis (y para recompensar de alguna forma ese trabajo) incluimos más contenidos de los que en principio debíamos incluir. Desde un principio ya aclaramos que no se trataba de un disco como el "Suplemento en disco" que tanto éxito tuvo (más de un centenar de copias vendidas –claro, dos discos con etiquetas a color a sólo 400 ptas. es toda una ganga–) sino un modo de promocionar un juego, porgrama, etc. Pensamos que la calidad del disco es bastante aceptable, casi como la de un diskmagazine.

Una vez aclarado este punto, sólo nos queda por decir que paséis unas bunas vacaciones y si es con vuestro MSX, mejor que mejor. Hasta el próximo mes.

CURSO DE TURBO PASCAL

9º PARTE

Por Antonio Fernández Otero

NOTA: En el pasado curso hubo un pequeño error en el texto puesto que los dos listados ejemplo que aparecían no se correspondían con las figuras. Las fig. 1 y 2 a las que hacían referencia se corresponden con los listados CASEKEY.PAS y SUMARMAT.PAS que podéis encontrar en el suplemento en disco #6.

Hola a todos. Este mes vamos a ver la estructura de datos registro, un registro es una combinación de otros tipos de datos en un nuevo tipo de dato. Se compone pues de un número de elementos definidos por el usuario, pudiendo ser cada uno de ellos de diferente tipo, bien un tipo estándar, bien uno definido previamente por el usuario.A cada uno de los elementos definidos por el usuario se le denomina CAMPO, y viene definido por un identificador y su tipo de dato.

A los registros los podemos asimilar, por ejemplo, con las fichas de los libros que existen en una biblioteca, en donde el título, nombre del autor, editorial, etc. se corresponderían con los campos del registro; y todos los campos forman la ficha, es decir el registro. El siguiente ejemplo muestra una definición típica de fichero:

```
VAR
  CLIENTE:RECORD
    Nombre:SRING[30];
    Direccion:STRING[60];
    Edad:integer;
    Ingresos:real;
    Casado:boolean;
  END; {del RECORD, sin BEGIN}
```

Para referirnos a un determinado campo del registro tenemos que indicar el nombre de la variable registro, seguido de un punto y el nombre del campo que queremos relacionar;así para referirnos al campo CASADO haremos: cliente.casado para acceder al campo ingresos: cliente.ingresos;etc.

De esta manera podremos hacer asignaciones tales como:

```
cliente.ingresos:=95000;
name:=cliente.nombre;
```

O tomar los datos de los campos por teclado al igual que las variables:

```
WRITE('Cual es el nombre?');
READLN(cliente.nombre);
```

El uso de los registros presenta múltiples ventajas a la hora de agrupan conceptos de diferentes tipos pero que tienen una cierta entidad. Las pricipales ventajas que podemos observar de esta estructura son dos:

1) Todos los campos de un registro están conectados lógicamente entre sí. Esto hace más fácil el recuerdo de los elementos del registro.

2) Algunas operaciones tales como asignaciones y operaciones con archivos (las cuales todavía no hemos visto) pueden ser llevadas a cabo de una manera global sobre el registro sin necesidad de referirse al registro campo a campo.Así podremos volcar toda la información de un registro a otro con una simple asignación tal como:

```
CLIENTE1:=CLIENTE;
```

(Es obvio que esta asignación supone que ambas variables registro son del mismo tipo,es decir, contienen los mismos campos).

Turbo Pascal nos proporciona la sentencia WITH para trabajar con los registos. Esta sentencia nos evita tener que anteponer el nombre de la variable RECORD cuando queremos referenciar a cada uno de los campos. En la figura 1 tenéis un ejemplo del uso de la sentencia WITH con los registros. En el vemos que se pueden dejar campos sin referenciar, esto es, sin asignarles datos. La sentencia WITH también nos permite referirnos a más de una variable registro al mismo tiempo. Por ejemplo si tenemos dos variables, FICHA1 y FICHA2 podríamos hacer:

```
WITH ficha1,ficha2 DO
```

Esto lo podemos ver en el ejemplo de la figura 2.En esa parte del código utilizamos la sentencia WITH para referirnos a REC3 y a REC1;ambos registros poseen un elemento "A". Esto da lugar a que se produzca una referencia ambigua en la sentencia de asignación A:=A;.Esta referencia ambigua,no indica a Turbo Pascal a qué elemento del registro se refiere. Por ello el compilador supone que ambos elementos son de tipo REC1. De forma abreviada,se supone que la sentencia significa: REC1. A:=REC1.A;. Este contratiempo se soluciona fácilmente denominando 'C' a la variable 'A' de uno de los dos registros.

En el suplemento en disco de este mes encontraréis el programa CLIENTES .PAS (que por su larga extensión no lo hemos podido incluir en la revista) en el cual se utilizan los registros. Tendremos que introducir los datos de los distintos clientes (en principio solo 4,aunque se puede ampliar a más fácilmente) y después podremos ver los datos de un determinado cliente introduciendo su DNI. En este programa aparece una sentencia nueva, esta es UPCASE. Su sintaxis es:

```
C:=UPCASE(A);
```

donde tanto C,A son variables tipo char.Esta sentencia devuelve en C el correspondiente carácter mayúscula de A, siendo A una letra minúscula.

En el suplemento también encontraréis el programa PRINT.COM que es una utilidad para el D.O.S. realizada en Turbo Pascal (para que os vayáis haciendo una idea de lo que podremos hacer con Turbo Pascal de una manera fácil).Este pequeño programa (en un próximo número aparecerá el código fuente) saca por impresora un determinado fichero de texto, siendo una alternativa a la utilización de CRTL-P. La sintaxis es la siguiente:

```
A>PRINT filename
```

donde 'filename' es el nombre del fichero de texto a imprimir.

Para finalizar esta entrega me gustaría animaros a que nos digáis que os parece el cursillo de T.P., si habéis intentado realizar algún programa en este lenguaje, etc. Si alguno de vosotros tienen alguna librería de rutinas en T.P. para MSX podría enviarla al Club para poder ser comentada en esta sección e incluida en uno de los suplementos en disco, de esta forma podría ser utilizada por todos los usuarios.

```
PROGRAM EJEMPLO_REGISTROS;
TYPE
  REC=RECORD
        A:STRING[20];
        B:INTEGER;
        X:REAL;
      END;
VAR
  REC1,REC2:REC;
  REC3:RECORD
        A:STRING[20];
        R1,R2:REAL;
      END;
BEGIN
  WITH REC1 DO
    BEGIN
      A:='CLUB HNOSTAR';
      X:=123.23;
    END;
  REC2:=REC1;
  REC2.B:=111;
  WITH REC3 DO
    BEGIN
      A:='MSX';
      R1:=20.24;
      R2:=10.87;
    END;
  WITH REC3,REC1 DO
    BEGIN
      A:=A; {REFERENCIA AMBIGUA}
      X:=R1*R2;
    END;
  WITH REC1 DO
    BEGIN
      WRITELN(A);
      WRITELN(REC2.B); {<--}
      WRITELN(X);
    END;
END.
```

Stichting Sunrise

Francisco Escrig, uno de nuestros colaboradores, nos ofrece una entrevista que realizó a Stichting Sunrise y que contestaron en este mes de Julio. Si quereis saber más de esta compañía seguid leyendo...

ENTREVISTA

FRANCISCO ESCRIG: *¿Cuándo fue fundada Stichting Sunrise?*

STEFAN BOER: Stichting Sunrise fue fundada durante los primeros meses de 1992. La fecha oficial es el 7 de febrero de 1992. La palabra "stichting" significa "fundación". Nosotros promocionamos el uso y la preservación del MSX; Nuestro propósito no es hacer beneficios (las fundaciones no persiguen el lucro) sino mantener el MSX vivo.

F.E: *¿Cuáles fueron vuestros primeros programas y cuántas copias llegáis a vender por programa?*

S.B: Nuestros primeros programas fueron Sunrise Magazine#1 y Sunrise Picturedisk#1; éstos fueron presentados en la feria internacional de Tilburg el 4 de Abril de 1992.

Nuestras actividades son:

• HACER DISKMAGAZINES

Sunrise Magazine: trucos, comentar ultimas novedades, etc.

Sunrise Special: materias serias como programación, pequeños proyectos de hardware, etc.

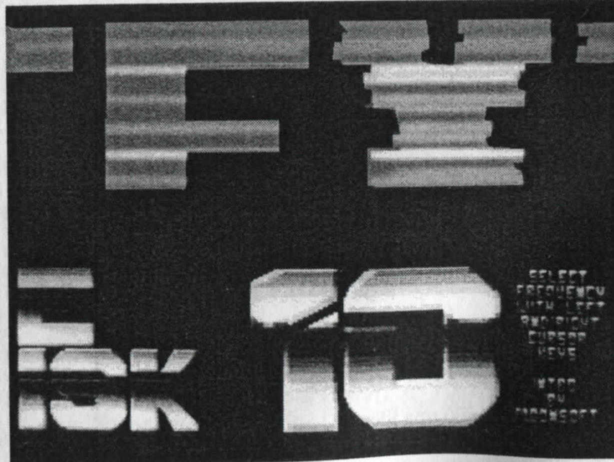
Sunrise Picturedisk: demo disk magazine internacional; la subscripción a 5 números vale 37'5O Fl.

Sunrise Magazine & Special están completamente en holandés, pero el S. Picture disk viene en inglés. Al año que viene S. Magazine/Special tendrán un rincón en inglés.

• HACER SOFTWARE

Nosotros ayudamos a los programadores a lanzar su software. Nos encargamos de todo, así los programadores pueden empezar a trabajar en su próximo proyecto. De nuevo insisto en que no perseguimos el lucro, todos los beneficios van directamente al programador. Hasta ahora hemos lanzado los siguientes programas:

-MOONBLASTER V.1.4 (Moonsoft): programa musical para MSX-MUSIC y MSX-AUDIO, todo el mundo usa hoy en día el Moonblaster. Fue presentado en Zandvoort en 1992 y tuvo mucho exito: ¡unas 250 copias vendidas!



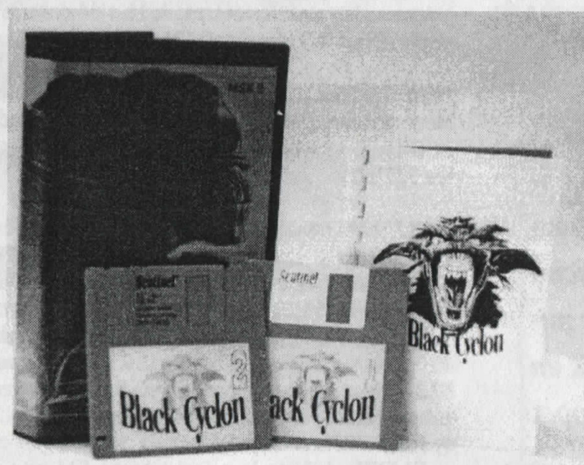
-BOZO'S BIG ADVENTURE (CAIN): precioso juego de plataformas, lanzado en Zandvoort en 1992.

-PUMPKIN ADVENTURE II (UMAX): un exitoso RPG (cerca de 250 copias vendidas), el juego europeo más grande hecho hasta ahora para MSX; lanzado en Tilburg en 1993.

-GIANA SISTERS (MGF): una conversión de un buen juego conocido de otros sistemas; es muy parecido al Mario. Más de 175 copias vendidas. Lanzado en Tilburg en 1993.

-THE WITCH'S REVENGE (UMAX): Mucha gente lo considera el mejor juego europeo hecho para MSX; la idea del juego estaba basada en el Rune Master, pero este nuevo programa tiene muchas más y nuevas características. Lanzado en 1994 en Tilburg.

-BLADE LORDS (Parallax): la idea de este juego es parecida al Bubble Bobble pero no se parece en todo al Bubble Bobble: los gráficos son estupendos. Todos conocen Parallax por Magnar y Black Cyclon. Lanzado en Tilburg en 1994.





Nosotros ayudamos a los programadores a lanzar su software. Nos encargamos de todo, así los programadores pueden empezar a trabajar en su próximo proyecto.

-RETALIATOR (MGF): un nuevo shoot-em-up como el Space Manbow. Lanzado en Julio de 1994.

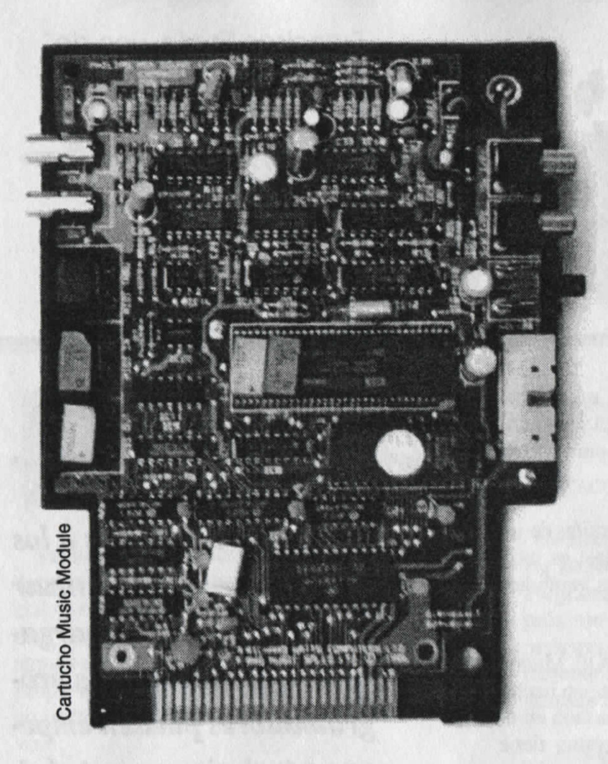
F.E: *¿Cuáles serán vuestras próximos lanzamientos?*

S.B: Muy pronto:

-SCREEN 11 DESIGNER: un programa de dibujo hecho por French United Coders. Probablemente será lanzado en Zandvoort 1994.

Programas que serán lanzados en un futuro por nosotros:

-PUMPKIN ADVENTURE III (UMAX): Este juego será inmenso y se parecerá mucho al SD-Snatcher.



-NOSFERATU: Este juego, parecido al Vampire Killer, finalmente va a ser hecho. ¡Los planos de este juego tienen ya 4 años!

-M-KID (French United Coders): M-Kid es el hijo de Mario. Sonic (celoso de Mario) le envió al pasado; M-Kid ha de rescatar a su padre viajando a traves del tiempo (Egipto,etc). Gráficos soberbios (Screen 11) y un suave scroll. Sólo para MSX2+.



Si vendes mas de 200 copias de un programa entonces tú tienes un gran éxito, lo cual no es mucho considerando que hay miles de usuarios de MSX en el resto de Europa.

Algo más que nosotros hacemos es ayudar al MSX-Handlergemeinschaft de Suiza vendiendo su nuevo hardware (discos duros, expansores de slots, CD-ROM, V9990, OPL4) en Holanda. El V9990 y el OPL4 son realmente fantásticos, ellos dan al MSX un nuevo futuro.

El V9990 tiene dos modos de juego. P1 tiene dos planos y una resolución de 256*212. Hay 4 paletas de 16 colores aparte de los 32768 colores. Puedes seleccionar cada una de las paletas para cada uno de los planos y una paleta para cada sprite: ¡hay hasta 125 sprites multicolor! y cuando digo multicolor realmente significa multicolor. Los dos planos pueden tener un scroll independientemente y es un scroll omnidireccional. P2 tiene sólo un plano y una resolución de 512*212.

El V9990 tiene 6 modos bitmap para video (superimposición,etc) y unas resoluciones de: 256x212, 512x212, 1024x212, 384x240, 768x240 y un modo entrelazado de: 256x424, 512x424, 1024x424, 384x480, 768x480. Estas resoluciones pueden ser combinadas con los siguientes sistemas de colores: 4, 16 ó 64 colores a elegir de los 32768 colores; 256 colores como en Screen 8; 19268 colores con el sistema YJK o el YUV; 32768 colores simultáneos en pantalla. Necesitas un monitor VGA para una resolución de 640x400 o 640x480 con 16 colores a elegir de los 32768.

El V9990 tiene una VRAM de 512KB y es extremadamente rápido. Por ejemplo, COPY es ¡hasta 23 veces mas rápido que en el V9938/V9958!. Ya está listo el siguiente software para el V9990, pero sólo para el MSX Turbo R: V9990 BASIC, V9990 XBASIC, GIF-viewer, FLI-Player, drawing programs, BMP-viewer y un programa para visualizar imagenes Photo CD (pero necesitas unCD-ROM).

El OPL-4 tiene la misma parte FM que el



OPL3:18 canales con dos operaciones por canal (M.Module tiene 9 canales con 2 operaciones por canal) ó 6 canales con 4 operaciones por canal (¡muchas más voces!) y 6 canales con dos operaciones por canal, estéreo, etc. Además de esto cuenta con un soberbio chip PCM con ¡24 CANALES!. La calidad de los samples es de 16 bits, a 44KHz (calidad CD). En el cartucho habrán 2 megabyte ROM con un montón de voces MIDI. Además, será posible tocar una gran cantidad de voces MIDI con una gran calidad de sonido (El OPL4 usa una tecnología muy vanguardista).

F.E: *¿Cuánta gente trabaja actualmente en S.Sunrise?*

S.B: Es difícil decir el número de personas que están trabajando en S. Sunrise debido a que tenemos muchos chicos trabajando independientemente para nosotros. Bien, puedo decir que están trabajando en S. Sunrise unas 20 personas de las cuales solo unas pocas son muy activas.

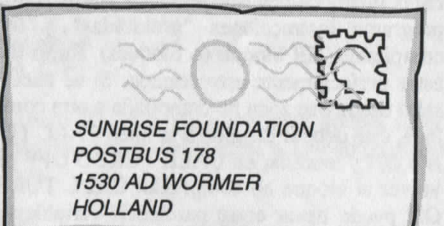
F.E: *¿Qué opinas sobre la piratería?*

S.B: Bien, por supuesto estoy en contra de la piratería. Afortunadamente una gran cantidad de nuevo software está siendo desarrollado en Europa, especialmente en Holanda. En la feria de Tilburg más de 20 programas fueron lanzados. La gente que hace el software sólo continuará con su importante trabajo si venden suficientes copias de su software. Si vendes mas de 200 copias de un programa entonces tú tienes un gran éxito, lo cual no es mucho considerando que hay miles de usuarios de MSX en el resto de Europa. Así pues si quieres mantener al MSX, por favor, compra tanto software original como te sea posible. La gente que copia software está matando al MSX.

Finalmente me gustaría decir algo sobre el futuro de Sunrise. Nos gustaría continuar apoyando al MSX tanto tiempo como fuera posible, pero sólo podemos hacerlo si bastante gente se suscribe a nuestros diskmagazines y compra nuestro software y si tenemos suficiente personal trabajando para nosotros. El próximo año cambiaremos nuestros diskmagazines, de hecho combinaremos los 3 diferentes tipos de diskmagazines en uno mismo. Este sera lanzado 5 veces por año, y estará en dos discos a doble cara. Un disco incluirá textos (novedades, trucos, programación, etc) en ambos idiomas: holandés e inglés, la mayor parte de los textos vendrán traducidos al inglés.

El otro disco incluirá demos, promos, música y dibujos; semejante a lo que corrientemente había en el Picturedisk, y en la cima de todo esto estará todo el software (preciosas utilidades) y los ejemplos de programas que ahora están en el Magazine y en el S. Special.

Para terminar, aquí tenéis la dirección de esta fundación, para que podáis obtener toda clase de información y compréis algunos de los títulos que ya han salido o que van a salir.



SUNRISE FOUNDATION
POSTBUS 178
1530 AD WORMER
HOLLAND

Basic Kun

Juan Modesto del Río Sieira

Os ofrecemos a continuación una serie de informaciones acerca del no tan conocido compilador BASIC KUN para que saquéis todo el provecho de esta utilidad.

Cómo activarlo

Si sois poseedores de un SANYO MSX2+ la cosa no puede ser más sencilla: Teclead CALL BC (o _BC).

Si tenéis otro MSX2, 2+ o Turbo-R (no sé si funcionará en la primera generación) debéis introducir un disco del suplemento de la revista y teclear BLOAD"MSXKUN",R. Se activará instantáneamente. A partir de ese momento, podréis utilizar las instrucciones CALL RUN, CALL TURBO ON y CALL TURBO OFF.

Las explico brevemente, aunque ya fueron comentadas en diversos medios.

CALL RUN

Compila y ejecuta un programa BASIC completo. Dará error si encuentra algún comando, instrucción o función no compilable (todo lo referido a ficheros, disco, casete, impresora, ampliaciones -incluido CALL TURBO...-, macrolenguajes -DRAW y PLAY-, y poco más). A primera vista puede parecer demasiado limitado, pero no es así. Todas las instrucciones gráficas (excepto DRAW) y aritméticas, junto a otras de uso común, están enteramente disponibles y aumentan asombrosamente de velocidad.

CALL TURBO ON () y CALL TURBO OFF

Estas instrucciones nos permiten alternar en un programa instrucciones "prohibidas" y otras compilables. El bloque (o bloques) Turbo debe estar perfectamente estructurado. Si se hace un salto desde una zona no compilada a otra compilada, éste debe ir dirigido a la línea CALL TURBO ON y terminar en CALL TURBO OFF para volver al bloque no compilado. CALL TURBO ON puede llevar entre paréntesis variables del bloque "lento" que de este modo mantendrán su valor dentro del bloque Turbo. Estas variables deben tener siempre un valor, aunque sea 0 ó " ", y se debe evitar la doble precisión, no empleada por el compilador.

Se aceptan también matrices, representadas de este modo: CALL TURBO ON (A,X,M(),G()...).

INSTRUCCIONES ESPECIALES.

Explicaré con más detalle estas instrucciones, introducidas como líneas REM, que pueden resultar muy útiles si se saben utilizar.

'#N Debe ir seguida del signo + para activarla, o - para desactivarla. Sirve para evitar el overflow en los bucles FOR/NEXT y el consiguiente "cuelgue" del ordenador. Resta rapidez al código objeto, por lo que no se debe utilizar innecesariamente. Mejor usad bucles anidados, como en el ejemplo:

```
FOR I=0 TO 32768:NEXT I ——→ FOR J=0 TO 1
:FOR I=0 TO 16384:NEXT I,J
```

También podéis evitar el "cuelgue" pokeando en modo directo la dirección &HFBB0 con un número distinto de cero. De esta manera, pulsando CTRL+SHIFT+GRAPH+CODE/kana la CPU saltará directamente al Ok, incluso en modo gráfico. En este último caso, teclead SCREEN 0 (ó 1), y no tendréis más problemas.

Por cierto, utilizad siempre que sea posible variables enteras en los bloques compilados: la velocidad será mucho mayor. Si utilizáis matrices, el DIM debe ir al principio del bloque, o bien después de DEFINT o DEFSNG. Si se pone tras cualquier otra instrucción, dará "Redimensioned array".

'#C También debe ir seguida de + ó -; sin embargo, en este caso, se toma por defecto el "+". Esta instrucción, CLIP, sirve para poner límite inferior en las pantallas gráficas.

Con '#C- podremos trabajar con total libertad en las líneas 212 a 255, algo que no se permite en el BASIC normal. Hay, sin embargo, una limitación: Los CIRCLE y PAINT no pueden situarse en un eje Y superior a 211.



'#I INLINE Esta instrucción es semejante a la que existe en el TURBO PASCAL. Va seguida de una serie de números decimales, binarios, hexadecimales u octales comprendidos entre 0 y 255, que se corresponden con instrucciones en código máquina. Pero este INLINE tiene ciertas innovaciones muy interesantes: la posibilidad de saltar a números de línea y de utilizar variables BASIC. ¿Cómo? Pues es muy sencillo. A los números de línea se les antepone el símbolo @ y corresponden a una dirección de memoria (son, por tanto, DOS bytes), y las variables se escriben tal y como son en BASIC, con la única condición de que sean enteras (otros 2 bytes). Ejemplo:

```
10 _KANJI2:COLOR 15,0,0:CLS:WIDTH 62
20 _TURBO ON
30 '#I &H3E,2,&H2A,B%,&HCD,&H00,&HA0,&H
C2,@50
40 PRINT B%
50 STOP
60 _TURBO OFF
```

La línea 30 equivale a las siguientes instrucciones en ensamblador:

```
LD A,2
LD HL,(B%)
CALL &HA000
JP NZ,@50
```

Los números de línea deben estar siempre dentro del turbo-bloque. Los JP equivalen exactamente a GOTO, y los CALL a GOSUB (puede hacerse CALL @100 -'#I &HCD,@10 0- y en la línea 100 poner RETURN), pues el BASIC compilado es Código Máquina, lógicamente. Pueden utilizarse saltos relativos (JR, DJNZ), pero siempre teniendo en cuenta que las variables y los números de línea equivalen a dos bytes, aunque ocupen sólo una posición entre comas. JR -10 se escribirá &H18,-10. Obsérvese que se pueden utilizar números negativos, y que el JR 0 equivale a saltar al byte siguiente al 0. Las instrucciones INLINE son muy útiles para acelerar aún más el código objeto: el compilador sigue siempre la misma rutina al compilar los bucles FOR/NEXT, y si queremos hacer un traslado rápido de memoria es muchísimo más rápido utilizar un LDIR en INLINE, que además es muy sencillo y corto de teclear, que el FOR, POKE, PEEK... del BASIC.

La principal desventaja de '#I es saber qué números poner.

Puede utilizarse una tabla de conversión que aparece en algunos libros sobre código máquina, o bien copiar los números que aparecen a la izquierda de los listados en ensamblador. También resulta muy fácil confundirse, ya que el compilador no da errores en las instrucciones INLINE; simplemente toma los bytes y los introduce en la RAM.

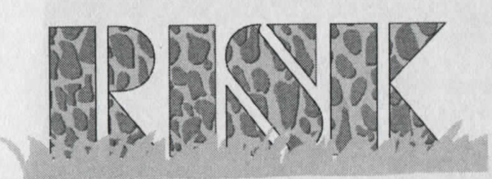
Para finalizar, un ejemplo práctico. Ejecutad este listado con CALL RUN e introducid una cinta de música en el cassette, o bien conectad el cable del cassette a una salida para auriculares de un equipo musical.

```
5 '
6 ' Amplificador del sonido del casete
7 '
8 ' JUAN MODESTO DEL RIO SIEIRA
9 '
10 DEFINT A-Z
20 COLOR 15,0,0:KEY OFF:CLS
30 PRINT "Pon el cassette en marcha... y
escucha..."
40 '#I 243,62,14,205,150,0,47,211,170,205,
183,0,48,-13,251
50 PRINT "Break"
60 STOP
```

Espero que con estos consejos podáis sacar el máximo partido del BASIC'n. Que lo programéis bien.


Juan Modesto del Rio Sieira

Sección dedicada al comentario de todo tipo de software existenete para para los MSX



RISK 1

Creo que sería una lástima que este juego pasase desapercibido, oculto tras el enorme éxito del Risk2, ya que tiene algún detalle de calidad.

El juego ocupa un sólo disco, aunque nosotros mismos podemos ampliarlo creando un nuevo game disk o data disk.

Al cargarlo aparece una pantalla de presentación cuya calidad es bastante mala, con las siguientes opciones:

GAME START
MAP EDITOR
DISK UTILITY

Si elegimos el Disk Utility nos encontramos con estas opciones (que no necesitan mayor comentario):

BACK UP
FORMAT
MAP DATA COPY
GAME DATA COPY
EXIT

Al elegir Map Editor nos encontramos con las siguientes opciones que se corresponden con las teclas de función:

F1 LOAD	F2 SAVE
F3 CHECK	F4 FROM
F5 TO	F6 CLEAR
F9 DRIVE	F10 QUIT

Pulsando ESC podemos ver una lista de teclas útiles que son las siguientes:

SPACE BAR - Marcar en el mapa un hexágono seleccionado.



TAB - Cambiar de bloque en el mapa.
Z- Seleccionar un hexágono hacia la izquierda.
X - Seleccionar un hexágono hacia la derecha.

Salimos del Map Editor pulsando F10.

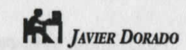
Al pulsar Game Start entramos en los menús propios del juego, que son los siguientes:
Map Load (en el Game disk original hay 16 mapas distintos para cargar)
Game load (podemos salvar 16 partidas distintas en el Game disk original)
Money (podemos cambiar la cantidad que cada ciudad aporta, cuanto más dinero más caras son también las armas)
Blue / Red (podemos cambiar el nombre de los contrincantes)
MSX2 / User (podemos elegir entre jugar contra el ordenador o un contrincante humano)

Ya en el juego, sólo hay un ejército para los dos jugadores, compuesto por las siguientes armas:

F16 C (Avión interceptador)
A10 A (Avión contra carro)
Huey Cobra (helicoptero contra carro)
Leopard 2 (Carro de combate pesado)
Gepard (Carro antiaéreo)
Suply (Camión de combustible)
Infantería ligera
Harrier (Avión de asalto)
Corsair (Caza bombardero)
Iroquois (helicóptero de transporte)
Amx 10 RC (Carro de combate ligero)
Roland 2 (Carro con misiles antiaéreos)
Transporte (Camión ligero para infantería)
Infantería Pesada.

La calidad gráfica es bastante pobre, lo mismo que el sonido que se limita a un pitido de aviso cuando nos toque jugar, sin embargo el juego tiene sus detalles de calidad como, por ejemplo, que es totalmente en Inglés, que el ordenador tiene una rapidez monstruosa de pensamiento (tarda aproximadamente 45 segundos en mover todas las piezas), y además juega con mayor coherencia que el Risk II, convirtiéndose el ordenador en un contrincante bastante duro.

Para concluir, recomiendo este juego a todos aquellos que les gusten los juegos de estrategia y que no sean demasiado exigentes con el nivel gráfico.



TAKO & IKA

Hace tiempo que estoy disfrutando verdaderamente de mi MSX. Después de la furia de R.P.G. en kanji, parece que el arcade vuelve por sus fueros: MAGNAR, THE GREAT GIANA SISTER, TROJKA, BLACK CYCLON, D.A.S.S. ... y muchos más que ahora no recuerdo.

TAKO & IKA me llegó sin comentarios, sin ningún tipo de pubñlicidad, sin esperarlo. Después de descomprimirlo en otro disco lo cargué en el ordenador. No tenía demo, no hacía uso del FM, pero parecía atractivo con su música pegadiza. Seleccioná START para ver de qué iba y ¡sorpresa!, un auténtico pasapantallas al estilo BUBBLE BOBBLE o FRUIT PANIC, muy adictivo. Los gráficos y el color son buenos, los sprites inmejorables y muy expresivos, la música machacona. Vamos, un juego que sin mayores pretensiones entretiene, divierte y crea adicción.

El planteamiento es sencillo y poco original: debemos buscar las llaves y la puerta de salida tras unos ladrillos que se rompen golpeándolos como en Mr. GHOST, saltando todo el rato sobre muelles. Los enemigos no son muy variados, fantasmas, arqueros con flechas de fuego, conejos... pero están muy bien definidos y con mucho color. Podemos matarlos saltando encima pero a los pocos segundos vueleven a incordiar. El tiempo también corre en contra nuestra. Podemos recoger monedas para incrementar el SCORE si vamos a por el RECORD y ¡así poner nuestras iniciales en el *ranking* de los 30 mejores!. Y poco más, salvo adicción.

El programa data de 1992, o sea, reciente, y es de la desconocida OFUKO. Creo que tiene 64 pantallas, algunas muy difíciles como la 9, 13, 20... Posee un menú de opciones SETTING en el que puedes elegir: el modo de espera para iniciar la pantalla (WAIT), ver a través de los ladrillos (BLIND), el número de vidas (hasta 9), el nivel de dificultad del juego, la velocidad de los sprites, cargar o salvar los SCORES y editar pantallas, semejante a KING´S VALLEY 2, y cargarlas desde el disco. Carece de *password,* lo que hace difícil acabarlo, aunque tiene la opción CONTINUE.

Ya sabéis, si estáis cansados de tanto R.P.G. y queréis pasar un rato sin más, disfrutando de la adicción, TAKO & IKA es una buena opción.



HERZOG

"Herzog es un fantástico juego que, aunque no ha nacido para ser una super producción, seguro que gustará a cualquier usuario de MSX2. Su desarrollo no es demasiado complicado; se trata de intentar llevar a tu ejército a la victoria, a través de selvas, playas, desiertos, etc, hasta por último tomar la capital de la base enemiga. Para ello, contarás con un poderoso ejército, formado por tanques lanza-misiles, torretas, bombas nucleares y, cómo no, mercenarios de a pie.

Todos estos vehículos y mercenarios estarán dirigidos por un enorme robot, con un armamento muy superior, y que, es el principal protagonista del juego. Para poder lograr nuestra misión,

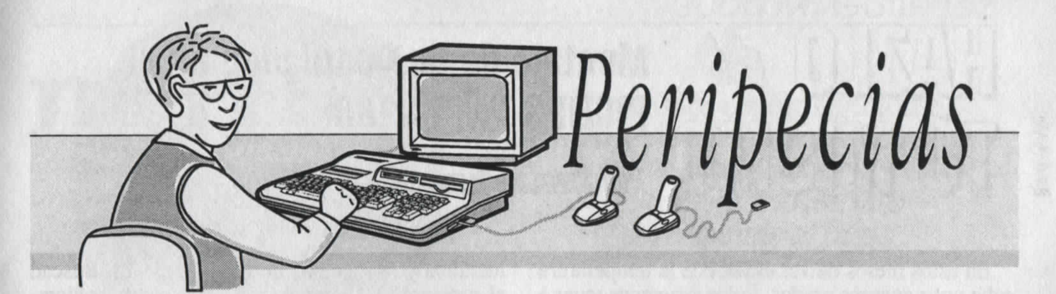
habremos de tomar, una por una, todas las bases enemigas, haciendo llegar a éstas nuestros vehículos hasta acabar con todas las resistencias de las fases. Nuestros aliados irán apareciendo en la pantalla a medida que los vayamos comprando. Para esto, contaremos con una suma de dinero, al principio muy reducida, que iremos gastando en tanques, torretas, etc. según los vayamos necesitando.

Hay que tener en cuenta que cada tipo de vehículo posee características determinadas; por ejemplo, los tanques son caros y lentos, pero tienen gran potencia de ataque. Los hombres son muy lentos y poco ofensivos pero muy baratos ... Sin embargo, el enemigo dispone en todo momento de las mismas armas que tú, y si bien en un principio no las utilizara de una forma inteligente, en las últimas fases, hará que tomar su base nos cueste mucho tiempo y dinero. Por eso, en la mayor parte de las misiones residirá en el trabajo que desempeñemos con nuestro robot gigante, ya que gracias a él podremos hacer que nuestro ejército avance favorablemente en la guerra. Además, será muy útil para defendernos de los ataques del robot gigante enemigo, ya que solo el y nuestros lanza-misiles suponen una amenaza seria contra este. A medida que vayamos avanzando (o retrocediendo) en la guera, se nos mostrará el mapa de la contienda. Acabará la partida si el enemigo toma nuestra capital o si las vidas del robot gigante se acaban. En este acpecto, el enemigo tiene la ventaja de que, por muchas veces que aniquilemos su robot, no perderá a menos que acabemos con su base.

Como veis, el juego parece bastante atractivo en cuanto a su desarrollo. Los gráficos están a la altura esperada: los caracteres están muy bien definidos, hay un excelente uso del color, y los paisajes son muy variados y bien hechos. El robot protagonista recuerda bastante al de Feedback, y el scroll es muy suave, aunque se ralentiza demasiado cuando se sobrecarga mucho la pantalla de tropas. En cuanto al sonido, se puede decir que es bueno, aunque no llegue a engancharse, ya que no hace falta ser un aficionado a los juegos de estrategia para reconocer que "Herzog", a pesar de no ser una obra de arte encantará a todos los que se animen a probarlo. Además, su atractiva presentación y su divertida opción de 2 jugadores hacen subir la puntuación general del juego, que para mí es de notable alto.

Nada más, solo recomendaros que, si podéis, no dudéis ni un momento en hacerros con "Herzog". No os defraudará. Si lo deseáis podéis pedírmelo a mí, teléfono (958) 27 45 97.

OSCAR SOJO GONZALEZ

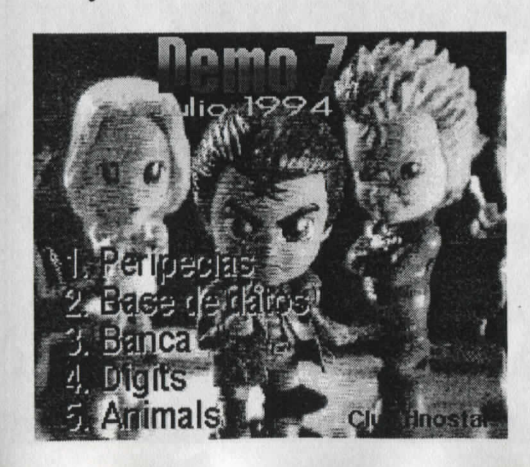


Amplificador de sonido

Este programa amplifica el sonido de un walkman, casete. Para que funcione tienes que cargar el Basic Kun Compiler teclear el programa (lo tienes en el disco Demo) y ejecutarlo con CALL RUN.

```
5 '
6 ' Amplificador del sonido del
casete
7 '
8  JUAN MODESTO DEL RIO SIEIRA
9 '
10 DEFINT A-Z
20 COLOR 15,0,0:KEY OFF:CLS
30 PRINT "Pon el cassette en
marcha... y escucha..."
40 '#I 243,62,14,205,150,0,47,211,
170,205,183,0,48,-13,251
50 PRINT "Break"
60 STOP
```

JUAN MODESTO DEL RIO SIEIRA



26 líneas en Screen 0

Para poder controlar la resolución horizontal en modo texto tecleamos el POKE &HF3B1,n siendo n el número de líneas (máximo 26). Podemos poner 27 líneas pero solo se verá la mitad superior de estos caracteres. Cuando hagas un CLS hace caso omiso de las líneas añadidas para borrarlas hay que vpokear directamente:

FOR A=1920 TO 2079 : VPOKE A,32 : NEXT

Si pusiste 27 líneas cambia el 2079 por 2149

Caracteres anchos

Si quieres conseguir caracteres más anchos de lo normal en SCREEN 0 o SCREEN 1 teclea el siguiente programilla:

FOR I=C+ASC(A$)*8 TO C+ASC(B$)*8+7: VPOKE I,VPEEK(I) OR (VPEEK(I)/2): NEXT

A$ es el primer caracter a convertir y B$ es el último. C es un valor dependiendo del modo de pantalla para SCREEN 0, C=2048 y si estas es SCREEN 1, entonces C=0

En el disco Demo

En este disco Demo de este mes tenéis algunos programas de peripecias que no hemos podido incluir aquí por falta de espacio.

Tenéis un programa que lee los códigos de barras, está compuesto por los ficheros CODBAR.BAS, DECODBAR.BAS y BARRAS.TXT

Tenéis también un programa de digitalizador de sonido, realizado también por Juan Modesto del Río Sieira, y que contiene a los ficheros DIGIT.BAS, DIGIT. ASM y DIGIT.BIN

JUAN MODESTO DEL RIO SIEIRA

HAZLO TÚ MISMO

Montaje de un ventilador en el PHILIPS NMS 8280

POR SANTIAGO HERRERO

En estos meses de verano donde la temperatura sube unos cuantos grados, todos deseamos tener a nuestro lado un ventilador para refrescarnos. Algo así ocurre con los componentes electrónicos; cuando cogen elevadas temperaturas también necesitan de una ayuda para evitar en lo posible el sobrecalentamiento de éstos y una de las partes que más se calienta en nuestros ordenadores en la fuente de alimentación.

Primero quitaremos la tapa superior; con ello ya tendremos a la vista la mencionada fuente de alimentación. Observad que por delante del transformador hay un orificio circular de unos 4 cm. de diámetro y que tiene 4 muescas; en este lugar instalaremos nuestro ventilador.

Para determinar la medida cogeremos un trozo de cartón o cartulina y lo situaremos detrás de este orificio y, por el exterior, con un lápiz marcamos la silueta del orificio. Esto nos servirá para que, cuando vayamos a comprar el ventilador, colocaremos éste sobre el dibujo y nos dará si es apropiado para nuestro ordenador. Si no encuentras el ajustado, busca alguno similar o si necesitas recortarle alguna pata o relieve lo puedes hacer ya que lo sujetaremos de otra manera. El ancho no será superior a 2 cm, ya que éste es el espacio que queda entre la carcasa y el disipador de aluminio donde está colocoado el regulador se voltaje 7812; en la placa viene como IC1051.

El ventilador será de 12 voltios, corriente continua y su consumo, de 0,12 ó 0,15 A; si lo encuentras del valor inferior, mejor.

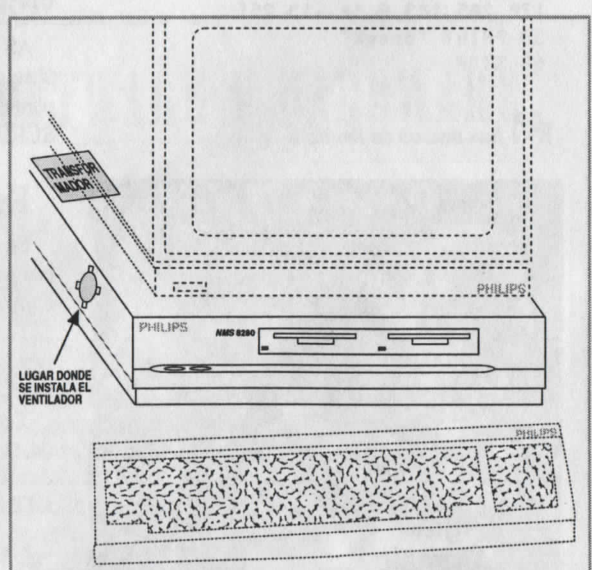
Pasemos al montaje

Desconectaremos todos los conectores que hay en la placa de la fuente de alimentación; comprobad que todos estén marcados y la posición que llevan –si hay alguno que no esté marcado, proceder a marcarlo–.

A continuación desatornillaremos los tornillos que sujetan la placa a la carcasa metálica y la sacamos de su alojamiento. Buscad el conector PC y, por el lado de las pistas, soldaremos los dos cables que salen del ventilador: el positivo (rojo) al pin 1 y el negativo (negro) al pin 3. Pero si disponéis de un *tester* con voltímetro, es mejor que antes de proceder a desmontar los conectores verifiquéis si es correcto el voltaje entre estos puntos.

Ya soldados los cables, volvemos a montar la placa en su alojamiento y los conectores en sus respectivos encajes. Sólo nos resta sujetar el ventilador en su alojamiento y esto lo haremos con un poco de silicona o cerrando las patas que hay en la carcasa contra el ventilador. Si usamos silicona, dejarlo secar antes de ponerlo en funcionamiento. Cuando se pueda se enciende el ordenador y se comprueba que su funcionamiento es correcto; si es así, apagar y colocar la tapa, si no es correcto, verificar todos los pasos.

Sólo me resta decir que el precio de un ventilador de éstos es de unas 2000 ptas. así, pues, no es un montaje caro y puedes alargar la vida a los componentes de tu ordenador.



Juan M. Gutiérrez



Seguimos con la segunda parte de este monográfico de Bytebusters. El comentario del mes corresponde al juego "Fantasy Zone".

Afin de aportar más datos sobre las características de sus programas, aparte de lo comentador en el anterior número respecto al aprovechamiento que estos juegos hacían del MSX (sprites, color...) cabe mención otro detalle característico sobre Bytebusters: las digitalizaciones de voz, aprovechando el potente PSG. La mayoría de los juegos contaban con numerosas frases digitalizadas, algo que en aquellos tiempos llamaba la atención ya que no había muchos programas que hicieran uso de esa posibilidad.

NOTICIAS

Referente a las noticias, tengo que decir que hay poco que contar, ya que el Club Gouda se está retrasando bastante en los pedidos, además de que no contesta o comunica si no manda estos juegos porque se les ha terminado o está esperando a enviar todo de golpe. Lo cierto es que el Club Gouda tienen dinero acumulado del Club y de muchos usuarios y aquí no llegan ni noticias ni programas.

Ante esta falta de novedades he tenido que rebuscar en mi colección de viejos cartuchos y he decidido comentar el Fantasy Zone, un arcade del cual se sacó una segunda parte para MSX2, pero de la cual nunca se supo nada.

LOS 12 TÍTULOS

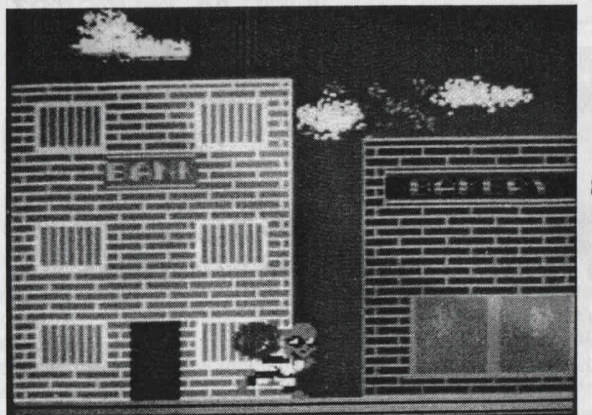
Dicho esto, aquí están los siguientes doce títulos:

THE MEANING OF THE LIFE: Tras este curioso título se esconde un arcade de plataformas. El objetivo del juego es el de montar un cohete soviético; hay que hacer frente a los numerosos obstáculos y al timepo límite que tenemos para realizar la misión. Hay 3 niveles de dificultad. No está muy logrado técnicamente; su mayor aliciente consiste en ir superando los distintos niveles.

OH SHIT!: Aquí tenemos una versión del clásico comecocos para nuestro MSX. Aunque es un juego desfasado hoy en día, conserva ese atractivo que sólo este tipo de juegos conlleva. Esta versión está a la altura de las viejas máquinas arcade.

PLAYHOUSE STRIP POKER: Para loa adictos de este tipo de juegos, o para quien quiera aprender a jugar al poker, este programa contaba con la novedad de poder elegi a dos contrincantes distintas.

SCIENCE FICCION: Manejamos una nave de pájaro y nuestro objetivo es destruir al dragón que tenemos por enemigo. Este está protegido por



una barrera que hay que destruir; dicha barrera contiene distintas sorpresas que afectan directamente a la nave, tanto para bien como para mal. Una de las dificultades estriba en manejar la inercia que lleva nuestra nave al moverse. Entretenido, nada más.

SPEED BOAT RACER: Simulador de lancha rápida. Debes competir en diferentes carreras para hacerte con la primera posición. No existen muchos simuladores de este tipo para MSX.

INCA: Otro de plataformas. El objetivo es moverte a través de 50 pantallas y coger el oro procedente de los Incas, pero los espíritus y los animales y accidentes de la selva no te lo van a poner nada fácil. Recuerda un poco al Jet Set Willy. Es un programa muy correcto en todos los sentidos y con una adicción y dificultad muy bien ajustada.

SPACE BUSTERS: Otro clásico para nuestro MSX. Fue uno de los primeros matamarcianos que asomó por las Coin-Up. Su principal aliado, al igual que el Oh Ship, es el de ser un clásico, por lo que nunca estarán fuera de lugar. Cabe decir que el juego venía presentado en un estuche tipo caja de vídeo, y que tan sólo cuenta con 16Kb.

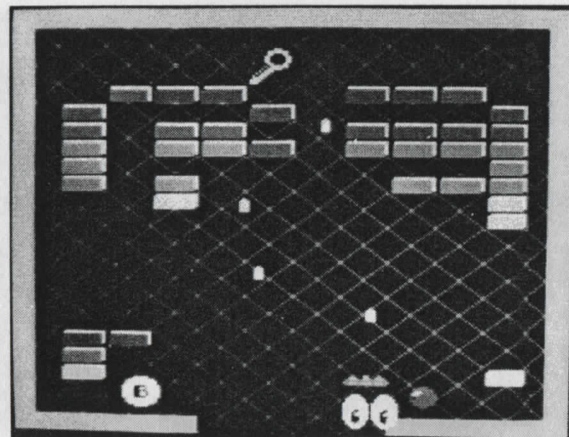
SAILORS DELIGHT: Somos un robot encargado de dirigir un barco hacia su puerto correspondiente, lo cual no sería muy difícil si no fuera porque el barco tiene unos cuantos agujeros y se va inundando. Por eso debemos ir por los distintos habitáculos del barco e ir achicando agua. Tenemos un indicador que señala el estado de los habitáculos y el de nuestro robot, el cual se recalienta con tanto movimiento. Un juego muy entretenido y que no nos deja descanso.

SNAKE IT: Mueve a la golosa serpiente y devora los corazones que se mueven aleatoriamente. Cuantas más comas, más longitud, y por lo tanto menos posibilidad de moverte por la pantalla. Muy correcto a nivel gráfico, superentretenido y oroginal, es uno de los mejores juegos de Byte Busters.

BREAK-IN: Un original rompeladrillos, el cual hacemos el papel de un ladrón que va desvalijando todo lo que encuentra. Recije todo el dinero posible que puedas y ten cuidado con activar las alarmas. Muy bueno a nivel gráfico y con una gran adicción.

NORTH SEA HELICOPTER: Otro simulador más en la cuenta de ByteBusters. No fue muy conocido y no por ello deja de tener ciertos atractivos. Es una de las piezas raras de ByteBusters.

MAC ATTACK: Ahora tomamos el papel de un cocinero. Tenemos la misión de ir preparando unas gigantescas hamburguesas, evitando a nuestros incansables enemigos. Para defendernos de ellos contamos con la posibilidad de paralizarlos con pimienta, o bien huir por las diferentes escaleras. Otro programa que genera una gran adicción en base de un sencillo planteamiento.



FANTASY ZONE

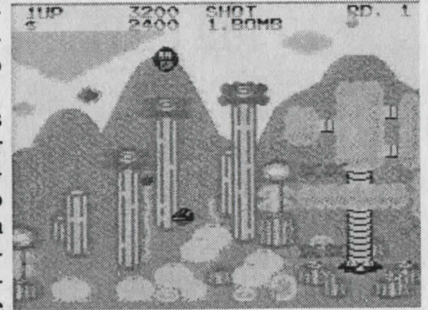
COMPAÑÍA: Sega/Pony
FORMATO: CARTUCHO (1Mbit)
MÚSICA:
TIPO: ARCADE

Como he comentado anteriormente a falta de cartuchos coreanos comento en este número un viejo cartucho del 86.

Se trata de un arcade espacial con un scroll horizontal. Manejamos una pequeña nave a través de unos niveles, con el fin de liberar la Fantasy Zone, que está en manos del enemigo.



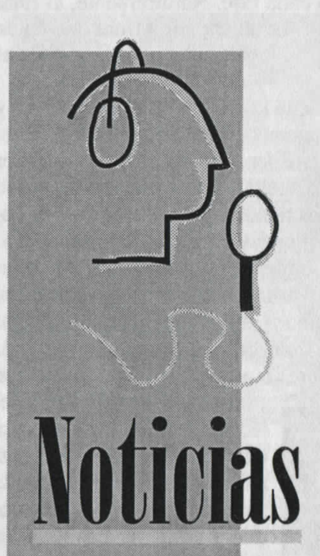
Para llevar a cabo tal misión debemos liberar los planetas que componen esa zona. Cada planeta tiene sus propios enemigos, los más habituales son unos pequeños artefactos que aparecen en formación, aunque también hacen su aparición en solitario o por parejas.



Un objetivo primordial es destruir las casas-nave, por los que aparecen naves enemigas. Hay que tener mucho cuidado con estas bases, ya que se camuflan con el decorado y es fácil extrellarse contra ellos, además cambian de forma y color en cada fase. Naturalmente, al final de cada nivel aparece un enemigo final que ha de ser destruído para completardicho nivel y pasar al siguiente.

Nuestra nave tiene la posibilidad de aumentar y potenciar su armamento, la forma de conseguirlo, destruyendo a los diferentes enemigos y recoger las monedas que sueltan paa comprar el equipo que existe en unas tiendas que aparecen aleatoriamente. En dichas tiendas puedes comprar todo tipo de motores para aumentar tu velocidad, y por supuesto sofisticado armamento (el cual es aconsejable reservarlo para los enemigos finales). Un detalle a comentar es que puedes tener acumulado en la nave varios motores o armas, ya que estos no son eternos y luego puedes ir seleccionándolos poco a poco. Otro detalle curioso es que si pulsas el cursor izquierdo la nave hace un giro en ese sentido y empieza a avanzar en dicha dirección, de esta manera podemos acumular bastante dinero. El juego no es ningún alarde, los gráficos son algo infantiles y el abundante y variado colorido crea confusión en muchas ocasiones, al no distinguir a los enemigos del decorado. Aún así es entretenido y nos lleva su tiempo para terminarlo.

Pues esto es todo. Para el próximo mes espero poder sacar la sección Software View adelante, ya que al pasar en el cuartel a destino tendré un rotativo y más tiempo libre. Hasta entonces saludos y feliz verano.



MSX Journal, en disco

Elvis Gallegos, responsable del Club Journal, nos comunica que el conocido fanzine MSX-Journal será publicado, a partir del número 6, en formato disco, el cual saldrá en períodos no determinados de tiempo, y mantendrá todas las secciones que había en formato papel. Podéis poneros en contacto con este club en la siguiente dirección:

Elvis Gallegos Trias
C/. Bullidors, 6
17007 Domeny (Girona)
Tel. (972) 21 08 14



Arma Mortal, fase 3

***Arma Mortal*, nuevo proyecto de Majara Soft**

Adán Manuel Varela Gallego y Jesús Gómez Limón son los que forman el grupo Majara Soft, que se ha inmerso en un nuevo proyecto: el juego *Arma Mortal*, del cual nos han enviado un demo (un *preview)* y podemos decir que está muy bien realizado, con gráficos son muy buenos. El juego consta de varias fases y funcionará a 7MHz., usando el Compilador, aunque aún le faltan algunos retoques. En el próximo número realizaremos un comentario más amplio del juego.

Cartuchos MSX nuevos

Juan Miguel Gutiérrez nos ha dicho que dispone de cartuchos MSX nuevos (sin usar) por unas 2000 ptas. aunque el precio aún está por determinar definitivamente. Para más información os podéis dirigir a él o al Club. Entre los títulos que se pueden conseguir podrían estar: *Vampire Killer, Guardic, Testament, Ninja, Contra...*

CHIP CHAT

Robin Lee una vez más nos ha eniado su último número de Chip Chat correspondiente al mes de Julio.

En este número de Julio nos encontramos con algunas noticias, como un nuevo fichero con el podrás ver en un MSX2 pantallas en formato JPEG de PC o Mac. Con un MSX2+ o Turbo R puedes usar modo entrelazado, y además en el Turbo R carga lás imágenes 5 veces más rápido que en un MSX2.

También nos hablan sobre MAD (MSX Avengers Doetinchem), grupo de usuarios, 10 personas, que estan totalmente dedicadas al mundo del MSX. Ellos tienen una extensa lista de programas de dominio público con más de 550 discos. Tienen una librería alrededor de 300 libros, revistas, magazines... En su equipo de hardware reparan y modifican tanto monitores como ordenadores.

Otra reseña que aparece es el trabajo que está realizando Henrik Gilvad. El primer proyecto es un programa para ver imágenes procedentes de Photo CD en un MSX Turbo R con el V9990 a una resolución máxima de 768 x 512 pixels. Otro proyecto es un programa de audio CD.

Otro artículo importante es la construcción de un Joystick autofire realizado por Leroy Spencer. En el que se incluyen todos los componentes del mismo y los diagramas de los circuitos.

Aparece también las próximas fechas en las que se celebrarán importantes encuentros entre grupos de usuarios.

El 17 de Septiembre, el sexto encuentro en Zandvoort, Holanda.

El 1 de Octubre se celebra otro encuentro en Almelo, Holanda organizado por MCCA.

El 6 de Noviembre en Allesley, cerca de Coventry en Inglaterra.

el 8 de Abril de 1995, se celebrará como este año la 8ª muestra MSX de Tilburg, una de las más inportantes de este país.



Henrik Gilvad sigue trabajando en el MSX.

Henrik Gilvad, sigue desarrollando lo último en tecnología que, gracias a él podemos disfrutar en nuestros MSX, como el PhotoCD, para el cual está intentando coreegir una rutina para visualizar mejor y correctamente los colores procedentes del CD en modo RGB15 (Truecolor) en el V9990. Según él, las fórmulas YUV a RGB en V9990 que vienen en el manual de Yamaha, son incorrectas así que él espera poder desarrollar las suyas propias para la nueva rutina conversora.

Precios aproximativos

A continuación os damos unos precios aproximativos de estos productos:

V9990 (vendido bajo el nombre de "Graphics 9000") costaría sobre los 500 florines.

OPL4 (vendido bajo el nombre de "MoonSound") costaría sobre los 350 florines.

El PCB aún no está terminado pero espera que lo esté antes de que cierre la feria de Zandvoort.

Características técnicas

Henrik está trabajando en el XBASIC para el V9990 y ha vuelto a reescribirlo para optimizarlo e incluir más comandos. Este Basic está basado en el XBasic 1.0. Él ya ha recibido dos nuevas versiones del mismo, la 2.0 y la 2.1, esta última para Turbo R que usa el R800 acelerándolo un 25%. La versión 2.0 puede usar Screen 10-12 y el ON INTERVAL ya ha sido insertado así que ahora es sólo el Screen 10-12 lo que no es compatible con el XBasic 2.0. El V9990 XBasic trabaja en MSX Turbo R y en los MSX normales, sin embargo, algunas rutinas sólo lo hacen en los Turbo R porque el XBasic usa algunos de los comandos del V9990 Basic (El XBasic también usa rutinas Basic).

La placa OPL4 probablemente contará con 2Mbytes PCM Rom, 128 Kbytes SRAM (ampliable a 512K –aproximadamente 900 DKr–).

Drivers para PCM-Tracker

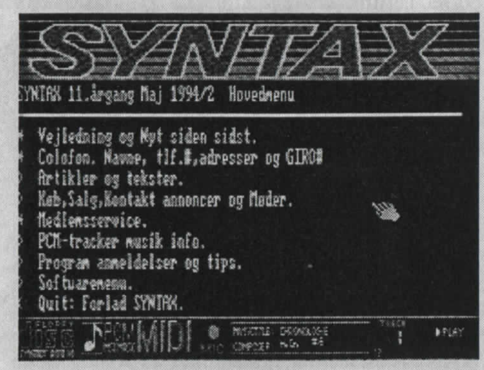
Ya están disponibles los drivers del PCM-Tracker para A1ST y A1GT con baterías (drums) PCM. El driver A1GT usa el MIDI "timer interrupt" para dirigir una rutina PCM, lo que lo hace un poco lento, pero con una frecuencia de "sample" de 8kHz funciona bien.

Con el Disco #7 correspondiente a este mes incluimos los ficheros correspondientes para que los grabéis en vuestro disco original del PCM-Tracker. Éstos son: PCMTRK1B.BAS/BIN (para A1GT) y PCMTRA1C.BAS/BIN (para A1GT sin PCM timer). El funcionamiento de esta rutina es, a grandes rasgos, éste: El PCMTRK1C usa el interrruptor VDP para direccionar el FM Music. Un 'USR1(0)' irá a la rutina CPU en la cual suena el PCM; esta rutina sólo vuelve al Basic pulsando una tecla del Cursor, Del, Ins, Home o Space. Esto puede ser usado para mover un cursor desde Basic. El programa Basic deberá llamar USR1(0) tan pronto como sea posible después de esto para continuar la rutina PCM.

Syntax #2

Ya ha salido este diskmagazine. (Que sea el número dos no implica que sólo hayan salido dos, sino que es el segundo del año).

Como es habitual, la información está en holandés, aunque hay secciones útiles como utilidades o juegos. También incluye dos melodías que se pueden seleccionar para escucharlas mientras "leemos" –si sabemos holandés, claro– los textos que, por cierto, tienen un scroll muy suave manejable con los cursores.



The HNOSTAR News

La revista sale a final de mes

Este es, como ya os adelantábamos, el primer número que sale a final de mes, como lo harán los restantes hasta finalizar el año. Y que siga saliendo después de este año ya será cosa vuestra, y de nosotros, claro; por ahora nuestra intención es seguir adelante con la revista, pero cada vez parece más difícil hacerlo. En estos momentos estamos un poco "parados" porque no podemos dedicarle todo el tiempo que quisiéramos al Club, por ello no hemos podido responder a muchas de vuestras cartas. Esperamos que lo comprendáis. Sin embargo, aunque con unos días de retraso, hemos realizado esta revista aunque ha valido la pena esperar un poco, pues hemos tenido tiempo de recibir muchas cosas interesantes, como la entrevista en exclusiva a Stichting Sunrise gracias a Francisco Escrig.

Camisetas a mejor precio

En la contraportada podréis ver un anuncio relativo a las camisetas que el Club ofrece (en el disco también podéis ver una pequeña animación al respecto). Ahora, como ya estamos en pleno verano, las hemos rebajado a 1200 ptas. y en el precio se incluyen los gastos de envío, el cual se hará por correo certificado. Las camisetas son a todo color, teniendo dos estampaciones: una delantera y una trasera. Para los que tengáis la camiseta que hace dos años habíamos sacado, hemos de deciros que las de este año tienen una mejor calidad, tanto en diseño como en color.

Importaciones

Hace unos pocos días recibíamos, por fin, los cartuchos FM-PAK pedidos al Club Gouda. Como ya os comentábamos en el anterior número, vamos a dejar de importar productos de Holanda porque no nos ofrecen las suficientes garantías y podemos estar meses esperando un pedido ya pagado. Muchos de vosotros tenéis nuestro catálogo; en él podéis encontrar varios productos que podréis pedir directamente a Holanda, al Club Gouda, como los susodichos FM-PAK.

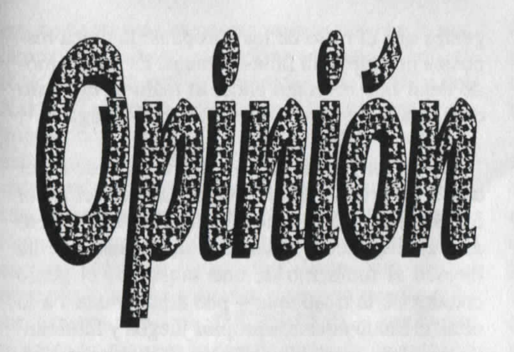
Sin embargo, hay otros productos que aún seguiremos importando porque creemos que son muy interesantes y, a la vez, novedosos, como por ejemplo, el interfaze SCSI, que os lo ofrecemos a un precio realmente de oferta, por unas 4000 ptas. (aproximadamente) más barato que antes. (Todavía no tenemos fijado un precio definitivo). Además también contamos con teclados MIDI (Philips) para conectar al Music Module, por sólo 13000 ptas. (Estos teclados son de segunda mano pero están como nuevos, casi sin usar). Por cierto, los Music Module que nos habíais pedido, ya están disponibles y os serán enviados de inmediato. Os recordamos que también se venden las tarjetas COVOX de sonido, unas tarjetas que se conectan a la entrada de la impresora para obtener mejor sonido, pero que aún no hemos tenido la oportunidad de probar. Cuando lo hagamos, os lo haremos saber en estas páginas.

Catálogo MAD

Está teniendo mucha demanda este catálogo del que hablábamos en pasados números, el cual podéis adquirir por 200 ptas. (podéis pagar en sellos). Se trata de un disco con toda una lista de productos de lo más variado y útil, como demos, programas, utilidades, diskmagazines, etc. Ya sabéis que podéis realizar los pedidos directamente a MAD, pero que podemos realizar nosotros uno con todo lo que queráis y así os ahorráis el tener que enviar, por una parte, el dinero y por otra, tener que pagar gastos de envío más caros. Si lo pedís al Club, nosotros realizaremos un pedido global de todo y así os ahorráis los gastos de envío y, además, ya sabéis que a nosotros nos podéis pagar como queráis: giro postal, giro O.I.C., contrareembolso, etc.

Falta "Software view"

Sí, este mes también falta esta sección. Pero es que su redactor no tuvo tiempo para realizarla. Pero en el próximo número sí que habrá sección, aunque será Fco. Martos, quien se haga cargo de la misma, aunque sólo sea temporalmente. Sin embargo en este número ya habréis comprobado que hemos insertado una sección denominada Software, donde se comentan todo tipo de juegos, tanto las últimas novedades como los más raros y desconocidos.



Un paso más

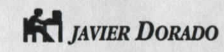
Estoy contento y no es para menos; parece que de nuevo estamos en la cresta de la ola, cuando sólo hace 3 ó 4 meses que parecía haber llegado el final definitivo para el MSX. Por aquella fechas todos estabamos ilusionados, el rumor corria de boca en boca , de usuario en usuario: "-oye lo has oido, Panasonic ha sacado un nuevo Turbo R, con un nuevo chip de video y una capacidad de sonido increible, con disco duro y CD opcional".

Entonces, todos lo recordareis, Panasonic sacó al mercado la 3DO, una consola, parecia una burla, la última de las compañias Japonesas, para mí y para muchos usuários fue un golpe más grande que el abandono de la revista MSX Club, Sin una gran compañia que apoyase el sistema, que futuro podiamos tener, pero no abandonamos, casi sin saber porqué, seguimos usando el MSX en vez de conectarnos a una consola o pasarnos a la filas del todo poderoso PC.

Las últimas noticias que se reciben de la 3DO, es que se ha convertido en uno de los fracasos más grandes de Panasonic, no puedo decir que lo siento, y creo que vosotros tampoco. Actulamente, los usuarios del MSX disponemos, del Kit 7 Mhz, por otro lado el disco duro, ya no es una utopía y está cada vez más al alcance de los usuarios, el nuevo chip de video V9990, el OPL4 e incluso CD ROM, formato en el que es posible que en un futuro próximo se realicen varios juegos. Todo esto es maravilloso, y garantiza la continuidad del MSX, pero no es suficiente, hay que dar un paso más, hay que construir un nuevo Turbo R, no es una locura, sé que se puede hacer, ahí está el ejemplo del Apple, construido por dos jovenes aficionados a la electronica en un taller de reparaciones de automóviles y que en sus comienzos se vendía por correo a traves de fanzines como la revista HNOSTAR.

Kit 7Mhz.

Después de todo nosotros no partimos de cero, ya tenemos el nuevo chip de video, la tarjeta de sonido, contamos también con el interface para el CD ROM y con lo más importante la capacidad y las ganas de hacerlo, sólo falta que alguien se decida y de "un paso más".


JAVIER DORADO

Que inventen ellos

A lo largo de la historia del MSX en Europa hemos pasado por muchas etapas, desde el boom en el año 85 y 86, abandono total en el año 87, entonces quedamos a merced de lo que podiamos conseguir en el mercado de segunda mano, y en cuanto a juegos no había porqué preocuparse, porque siempre habia gente que importaba de Japón, los auténticos problemas comenzaron cuando las compañias Japonesas abandonaron la producción de soft, afortunadamente los Holandeses vinieron en nuestro rescate produciendo algunos juegos de calidad, desgraciadamente, estos juegos no se

aproximan en absoluto a sagas como el Xak o el SD Snatcher.

En cuanto a hardware, ocurre otro tanto de lo mismo. Estamos a expensas de lo que los holandeses quieran o no quieran fabricar. Incluso los italianos y suizos parecen más capaces que nosotros, haciendo programas como el Aladin, y en cuanto a hardware, creo que muy pronto veremos cosas bastante buenas de esos dos países. Los españoles en todo esto, parece que únicamente tenemos reservado el papel de compradores y no se puede dedir que hayamos aportado gran cosa. Sí, ya sé que algunos me recordarán los fantásticos programas de Juan Salas, pero también es cierto que él vive en Dinamarca y no en España.

Recuerdo que la aportación española más notable en cuanto a hard fue el haber preparado un



MSX2 como 2+ por primera vez en Europa, pero de esto ya hace muchos años y desde entonces parece que una completa sequía creadora domina a todos los usuarios españoles y me pregunto a qué es debido. No creo que se deba a falta de capacidad, ya que nosotros no somos menos inteligentes que el resto de los europeos; la única respuesta posible es la falta de ganas. Es más cómodo dejar que inventen ellos, lo malo es que esto crea una dependencia que a la larga se paga.

Sé que hay gente en este país que puede hacer cosas. Lo prueban hechos como la traducción del SD Snatcher o la traducción del Randar III, pero esto es muy poco. Sinceramente, pienso que ha llegado el momento de que saquemos el genio creador de la trastienda y pongamos manos a la obra, creando nuestros propios juegos y fabricando nuestros propios productos de hardware, como FM PAKS, MSX DOS 2, interfaces SCSI, etc., o llegará el día –de hecho ya ha llegado– en que estemos a "verlas venir", esperando como agua de mayo a que a algún holandés le dé por fabricar nuevamente los FM Paks o el SCSI.

Desde estas páginas de la revista quiero animar a todos, sé que hay muchos, a que se decidan de una vez y nos sorprendan con buenos juegos y con buenos productos de hardware.

¡Vamos, esperamos vuestras creaciones!.

JAVIER DORADO

Quiero jugar otra vez

Hace poco tuve la oportunidad de ver una consola portátil en acción, exactamente una Game Gear de Sega. Sus gráficos y sonidos son increíbles, pero a los diez minutos de jugar te cansas de saltar plataformas y matar bichos. Puse entonces el SD Snatcher que estoy volviendo a jugar, en su versión en castellano, y viendo la demo del juego advertí en seguida la diferencia que existe entre los juegos para el MSX2 y demás juegos para el resto de la fauna informática. No sólo eran sus estupendos gráficos y música, sino que el juego lograba captarte, haciéndote partícipe de él; por un momento te llegas a creer el mismo Gilian Seed intentando resolver el enigma de los Snatchers.

Hay muchos juegos para el MSX: los Xak, Burai, YS..., que consiguen este propósito. De alguna manera te secuestran de la realidad en que vives y te llevan a un mundo de aventuras y peligros. Cuando las compañías japonesas decidieron no hacer más juegos en un principio no lo notamos demasiado, estabamos envueltos con el Risk II, con la versión en Inglés del YS III y del Xak III. Luego los holandeses, con sus juegos, algunos de una calidad excelente, lograron disfrazar la realidad, pero después de varios meses rompiendo muros, saltando plataformas, colocando figuras por el orden de color o lo que sea, llega un momento en que necesitas algo más que eso, un auténtico juego cuya demo dure media hora por lo menos y cuando acabe no puedas evitar decirte a tí mismo ¡INCREIBLE!, y que luego te pases un mes por lo menos matando monstruos y resolviendo complicados enigmas, para al final esperar el último número de la HNOSTAR a ver si alguien ha logrado resolver el mismo o por lo menos han hecho algún mapa o conseguido algún truco que te permita seguir adelante. Cuando ese juego no llega, te das cuenta de la triste realidad, ya no habrá una tercera parte para el SD Snatcher ni volverás a romperte la cabeza con los enigmas del Xak, ni volverás a luchar contra los malos en una nueva y escalofriante aventura del Metal Gear. Bien ¿y entonces qué?, en un PC no vas a encontrar juegos de esta clase, porque la mentalidad Occidental es muy distinta de la Japonesa. Para las compañías europeas el Might & Magic III es una maravilla, para mi es una.... En cuanto a las consolas, la Supernintendo es la única que tiene juegos que podemos llamar decentes, pero una consola no es un ordenador, y sus juegos no son por lo tanto lo mismo.



Lo que necesitamos está muy claro para mí, alguién que entienda lo suficiente de programación como para realizar un juego de calidad y con el coraje suficiente para comercializarlo, y luego unos usuarios que estén dispuestos a pagar por juegos originales de calidad en vez de recurrir al intercambio o la piratería. Si no conseguimos hacer esto, siento decir que veo el futuro de la norma bastante negro.

JAVIER DORADO

compro

Vendo impresora plotter Sony con recambios y fuente de alimentación por 10.000 ptas. También intercambio juegos de MSX. Escribir a:

Iñigo Beain Pérez
Cl. Guipúzcoa, 8 - 2D
48901 Barakaldo (Vizcaya)
☎ (94) 437 89 62

Vendo MSX2 Philips NMS 8250, con dos unidades de disco, 128K Ram y Vram, con programas como Ease, Dynamic Publisher, Halnote, Videographics, y manuales en castellano. 25.000 ptas.

David Munné Ribot
Cl. Alango-Barri, 5 1-C
48990 Algorta
Vizcaya
☎ (94) 460 39 39

Intercambio o compro juegos y utilidades de MSX1 en cinta, manuales de programación para MSX1. También me gustaría saber si alguien posee el conector y controlador para conectar una unidad de disco a un Spectravideo 728. Enviar lista de programas y ofertas a:

César Gómez Rodríguez
Doniños - Fontáns 136
15993 Ferrol
La Coruña
☎ (981) 32 60 53

Busco tabla gráfica para MSX-2, en buen estado y a ser posible con programas. También cambio todo tipo de soft para MSX2, 2+ y Turbo R.. Interesador ponerse en contacto con:

Club Mesxes
Ramón Serna Oliver
Cl. Manacor 16, 1º 1ª
07006 Palma de Mallorca
BALEARES

Urge comprar interface unidad de disco o disquetera 2DD externa.

Interesados ponerse en contacto con Ginés Viciana
☎ (953) 65 04 72 (Jaén)

vendo

Compro digitalizador Sony. Vendo o cambio RF para Sony por otro material MSX, preferentemente ratón. Vendo 4 tomos de informática y computación de Argos Vergara Vendo revistas MSX Club y Extra encuadernadas, impresora 80 columnas Sony. ☎ (927) 27 16 04, ☎ (943) 59 29 86. Juan Fdo. Molano.

Vendo juegos en cinta originales de MSX1 a 100 ptas. cada uno, o a 400 (5 cintas), y no originales a precios más baratos. Excelente calidad de sonido. Consultar títulos. También vendo F1 Spirits por 2.000 ptas.

Oscar Sojo González
☎ (958) 57 02 07

Vendo juegos originales en cinta entre 100 y 200 ptas. como Genghis-Khan, Choy-Lee-Ent, Corsarios, también vendo paks. Vendo Rastan Saga en cartucho y Scramble Formation a 1500 ptas. cada uno, o los cambio por un cartucho con SCC. También busco FM-Pac. ☎ (98) 555 07 40 Pablo.

Vendo disquetera TEAC 720 Kb. por 5000 ptas., impresora RITEMAN 9 agujas con cable MSX por 10.000 ptas., ampliación de memoria 1Mb. por 10.000 ptas. Interesados ponerse en contacto con Paco: ☎ (96) 23 86 171

Vendo unidades de disco Panasonic 3 1/2 válidas para cualquier MSX. Adaptables como A: y B:. Duraderas.

Manuel Varela Gallego
Cl. La Bañeza, 40 10-3
28029 Madrid
☎ (91) 386 31 71

Vendo revistas (Input MSX, MSX Club,...), cartuchos MSX-1 a 1000 ptas y 1500 ptas., cartuchos MSX-2 a 2000 ptas., Street Master 5000 ptas., Joystick sensor JS-75 por infrarojo Sony por 4500 ptas., joystick Quickshot II turbo disparo automático SVI por 2000 ptas., cartucho SCC Konami por 7000 ptas., cartucho Music Module 20000 ptas, impresora VW-0020+10 cartuchos tinta por 20000, ratón 10000 ptas. ☎ (968) 25 22 28. José Enrique Conesa. Apdo. Correos 4325. 30080 Murcia.

¡No te quedes sin ella!

Con dos estampaciones a todo color

CLUB HNOSTAR MSX
APARTADO DE CORREOS 168
SANTIAGO DE COMPOSTELA

parte delantera

MSX
CLUB HNOSTAR

parte trasera

1200*
pesetas

Todavía estás a tiempo Disfruta tú también de esta camiseta como lo están haciendo muchos de vosotros.

(*) Gastos de envío incluidos